

PENGENALAN OPERASI TAMBAH KURANG MELALUI PERMAINAN CONGKLAK BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Syahrudin^{1*}, Dewi Pramita², Sirajuddin³

^{1,2,3,4}Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Mataram,

¹syahrudin.ntb@gmail.com, ²mitha_dhewi@yahoo.com, ³sirajuddin.ekhy@yahoo.com,

ABSTRAK

Abstrak: Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan dan meningkatkan kemampuan berhitung terkait operasi penjumlahan dan pengurangan siswa sekolah dasar melalui permainan congklak. Kami menggunakan lima sampai delapan lubang permainan untuk melihat kecepatan dan kecermatan siswa dalam menghitung jumlah batu yang akan dipindahkan ke setiap lubang. Setelah permainan berakhir, semua peserta harus menjumlahkan batu yang diperoleh sebagai skornya, kemudian dikurangi dengan skor antar peserta untuk menentukan siapa yang akan jadi pemenang. Berdasarkan hasil kegiatan ini terlihat antusias siswa selama bermain, serta kemampuan mereka meningkat untuk melakukan operasi hitung tambah dan kurang terhadap hasil yang mereka peroleh.

Kata Kunci: *Tambah, Kurang, Permainan Congklak.*

Abstract: *This activity aims to introduce and improve numeracy skills related to addition and reduction operations for elementary school students through Congklak games. We use five to eight game holes to see the speed and accuracy of students in calculating the number of stones that will be moved to each hole. After the game ends, all participants must add the stones obtained as the score, then reduce the scores between participants to determine who will be the winner. Based on the results of this activity, students were enthusiastic during the play, as well as their increased ability to carry out addition and reduction operations, the results they obtained.*

Keywords: *Addition, Reduction, Congklak games.*

A. LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan negara multikultural yang memiliki berbagai macam permainan tradisional yang tersebar di berbagai daerah. Permainan yang dilakukan merupakan sesuatu yang dianggap wajib dilakukan sebagai sarana untuk perkembangan fisik motorik bagi Anak Usia Dini. Permainan tradisional tersebut diantaranya galasin, petak umpet, congklak, gasing, dan sebagainya. Permainan merupakan bagian yang sangat dekat dan tidak terpisahkan dari kehidupan anak. Masing-masing permainan tradisional tersebut memiliki nilai-nilai karakter yang dapat membentuk karakter generasi muda khususnya siswa sekolah dasar atau dengan kata lain dapat membentuk karakter pemain atau pemeran dari permainan tradisional tersebut. Nilai-nilai karakter yang terdapat di dalam permainan

tradisional merupakan nilai-nilai yang mengandung pesan moral yang bermuatan kearifan lokal. Di samping itu, permainan juga dapat menjadi media dalam pembelajaran terutama matematika. Salah satu permainan tradisional yang dapat membelajarkan fakta, keterampilan, konsep, dan prinsip matematika adalah congklak. Congklak merupakan salah satu permainan tradisional yang berkembang hampir di seluruh wilayah Indonesia.

Tim Abdimas berusaha mengenalkan permainan tradisional khususnya congklak, karena permainan tradisional perlahan namun pasti mulai ditinggalkan, disamping dianggap kuno serta melelahkan. Padahal jika ditinjau lebih dalam, beragam permainan tradisional secara langsung dapat memberikan kontribusi kepada anak-anak diantaranya berupa (1) pembentukan fisik yang sehat, bugar, tangguh, unggul dan berdaya saing; (2) pembentukan mental meliputi: sportivitas, toleran, disiplin dan demokratis; (3) pembentukan moral menjadi lebih tanggap, peka, jujur dan tulus; (4) pembentukan kemampuan sosial, yaitu mampu bersaing, bekerjasama, berdisiplin, bersahabat, dan berkebangsaan.

B. PERMAINAN CONGKLAK

Congklak adalah suatu permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama di seluruh Indonesia. Biasanya dalam permainan, sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada, kadangkala digunakan juga biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan dan batu-batu kecil.

Di Jawa, permainan ini lebih dikenal dengan nama congklak, dakon, dhakon atau dhakonon. Di beberapa daerah di Sumatra yang berkebudayaan Melayu, permainan ini dikenal dengan nama congkak. Di Lampung, permainan ini lebih dikenal dengan nama dentuman lamban, sedangkan di Sulawesi permainan ini lebih dikenal dengan beberapa nama: Mokaotan, Maggaleceng, Aggalacang dan Nogarata. Permainan ini di Malaysia juga dikenal dengan nama congkak, sedangkan dalam bahasa Inggris permainan ini disebut Mancala.

Permainan congklak dilakukan oleh dua orang. Dalam permainan mereka menggunakan papan yang dinamakan papan congklak dan 98 (14 x 7) buah biji yang dinamakan biji congklak atau buah congklak. Umumnya papan congklak terbuat dari kayu dan plastik, sedangkan bijinya terbuat dari cangkang kerang, biji-bijian, batu-batuan, kelereng atau plastik. Pada papan congklak terdapat 16 buah lubang yang terdiri atas 14 lubang kecil yang saling berhadapan dan 2 lubang besar di kedua sisinya. Setiap 7 lubang kecil di sisi pemain dan lubang besar di sisi kananya dianggap sebagai milik sang pemain.

Pada awal permainan setiap lubang kecil diisi dengan tujuh buah biji. Dua orang pemain yang berhadapan, salah seorang yang memulai dapat memilih lubang yang akan diambil dan meletakkan satu ke lubang di

sebelah kanannya dan seterusnya berlawanan arah jarum jam. Bila biji habis di lubang kecil yang berisi biji lainnya, ia dapat mengambil biji-biji tersebut dan melanjutkan mengisi, bila habis di lubang besar miliknya maka ia dapat melanjutkan dengan memilih lubang kecil di sisinya. Bila habis di lubang kecil di sisinya maka ia berhenti dan mengambil seluruh biji di sisi yang berhadapan. Tetapi bila berhenti di lubang kosong di sisi lawan maka ia berhenti dan tidak mendapatkan apa-apa.

Permainan dianggap selesai bila sudah tidak ada biji lagi yang dapat diambil (seluruh biji ada di lubang besar kedua pemain). Pemenangnya adalah yang mendapatkan biji terbanyak.

C. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilaksanakan di Desa Beleka Lombok Tengah dengan jumlah peserta 12 orang secara berpasangan yang terdiri dari siswa kelas empat sampai enam SD. Adapun proses pelaksanaan permainan sebagai berikut:

1. Membagi tim berdasarkan tingkat kelas masing-masing.
2. Membuat lubang atau lingkaran di tanah sebagai tempat menaruh batu.
3. Tahap pertama siswa bermain dengan lima lubang, selanjutnya enam, sampai delapan lubang.
4. Setelah selesai bermain, masing-masing siswa menghitung jumlah batu yang diperolehnya.
5. Untuk menentukan peserta yang jadi pemenang setiap peserta mengurangi jumlah batu yang diperolehnya dengan jumlah batu lawannya.
6. Peserta yang menang bertemu dengan peserta yang menang dari tim lain.
7. Tim memberikan hadiah kepada peserta yang jadi pemenang.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pelaksanaan

Pada tahap awal, tim melakukan sosialisasi metode atau langkah-langkah permainan Congklak. Karena menurut interview kepada para peserta, ternyata belum pernah memainkan permainan tersebut. Setelah itu, mereka melakukan simulasi dengan pasangannya. Sekitar 15-20 menit, mereka langsung bermain lebih serius. Hal menarik yang kami lihat saat permainan berlangsung, banyak diantara mereka sebelum melakukan pemindahan batu ke tiap-tiap lubang, terlebih dahulu mereka menghitung secara tidak nyata (diam-diam) agar batu terakhir akan jatuh di lubang lawan dengan isi batu sangat banyak, sehingga peluang untuk menang lebih besar. Jadi, disini kami melihat para peserta sudah aktif melakukan perhitungan dalam bentuk operasi pengurangan.



Gambar 1. Situasi Bermain Congklak.

Selanjutnya, setelah permainan berakhir pada tahap pertama, mereka dengan semangat menghitung jumlah batu yang diperoleh. Karena selisih dari jumlah kedua peserta akan menentukan siapa yang akan jadi pemenang dan akan ikut di tahap selanjutnya.

2. Kemampuan Siswa

Kami melihat kemampuan siswa di dua waktu yakni saat permainan berlangsung, dan saat permainan berakhir. Hampir 70% siswa mampu melakukan perhitungan secara diam-diam ketika permainan berlangsung yakni operasi pengurangan. Kemudian, rata-rata yang melakukan perhitungan tersebut pasti menang, karena kemampuan mereka yang mampu membaca hasil akhir dari permainan.

Selanjutnya, pada tahap akhir yakni setelah permainan berakhir, tim Abdimas juga memeriksa kemampuan menghitung operasi penjumlahan siswa. Rata-rata kesalahan hitung pada siswa kelas IV sebesar 67%, sedangkan kelas V sebesar 92%, kemudian kelas VI hampir tidak pernah salah hitung. Begitu juga, pada saat tim Abdimas meminta masing-masing peserta melakukan pengurangan terhadap masing-masing jumlah batu yang mereka peroleh.

3. Temuan Lain yang Terekam

Kami telah mencoba para peserta untuk melakukan operasi perkalian saat menjumlahkan batu-batu yang mereka peroleh. Kami memulai dari perkalian dua, tiga, empat, dan lima. Untuk peserta dari kelas IV SD sudah mampu melakukan perkalian dua, tiga, dan empat dari jumlah batu yang mereka peroleh. Namun masih kesulitan ketika kami meminta mereka menghitung dengan kelipatan empat dan lima. Sedangkan untuk peserta dari kelas V dan VI hampir semuanya sudah menguasai.

E. SIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan ini berjalan dengan baik dan lancar. Hal ini terlihat dari antusias siswa ketika bermain. Selama bermain siswa banyak menggunakan trik melalui perhitungan pengurangan batu ke setiap lubang congklak agar diperoleh batu (skor) dalam jumlah besar. Di samping itu,

setelah permainan berakhir, para peserta dengan cepat mengetahui jumlah batu yang diperoleh agar dapat diketahui peserta yang menjadi pemenang. Hasil akhir, kemampuan berhitung siswa untuk operasi penjumlahan dan pengurangan menjadi meningkat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Abdimas mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah mendukung kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik. Selanjutnya, tim Abdimas mengucapkan terima kasih kepada siswa SDN 2 Beleka yang telah bersedia mengikuti kegiatan ini dengan semangat. Semoga kegiatan ini menjadi inspirasi buat kita semua agar lebih mencintai permainan tradisional yang banyak membawa manfaat.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Afifah Zafirah, Fardatil Aini Agusti, Engkizar Engkizar, Fuady Anwar, A. Fajri Alvi, Ernawati Ernawati. (2018). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Terhadap Peserta Didik Melalui Permainan Congkak Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 95-104
- [2] Aisyah FAD. (2014). *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Penebar Swadaya Group
- [3] Andy Surya Putra, Sri Tiatry, Naomi Sutikno. (2017). Peningkatan Kapasitas Working Memory melalui Permainan Congklak pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi*, 44(1), 18-27
- [4] Elissa, Rizki Aulia. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Wadah Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Tahunan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, Medan.
- [5] Heryanti, Vera and Wembrayarli, Wembrayarli and Hadiwinarto, Hadiwinarto. (2014). *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak)*. Undergraduated thesis, Universitas Bengkulu.
- [6] Hikmah Prisia Yudiwinata. (2014). Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak. *Jurnal Paradigma*, 3(2), 1-5
- [7] Okky Rachma Fajrin. (2016). Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget Dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Mahasiswa Sosiologi*, 2(6), 7-15
- [8] Prima Nataliya. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(2), 343-358
- [9] Syarifah Nur Siregar, Titi Solfitri, Yenita Roza. (2014). Pengenalan Konsep Operasi Hitung Bilangan Melalui Permainan Congklak Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Matematika dan IPA*, 2(1), 119-128
- [10] Uswatun Hasanah. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717-733

- [11] Widyanti, Ratna. (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Anak Kelompok B di TK Kridawita Kecamatan Klaten Tengah Semester II TA 2013/2014*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- [12] Windy Lutfiana Tristy. (2015). *Pengembangan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Dasar*. Skripsi: Jurusan Bimbingan dan Konseling & Psikologi - Fakultas Ilmu Pendidikan UM